

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Buku merupakan media portabel yang berisi susunan halaman cetak yang mengarsipkan, menyampaikan, hingga menyebarkan pengetahuan kepada para pembaca di seluruh wilayah ruang dan waktu (Haslam, 2006, h. 9). Buku juga menjadi hasil dari buah pemikiran dan perwujudan hasil karya sang penulis (Agustian & Vlora, 2023, h. 354).

2.1.1 Format

Format pada buku ditentukan dari perbandingan panjang dan lebar halaman buku (Haslam, 2006, h.30). Format terbagi menjadi 3, yaitu *portrait*, *landscape*, dan *square* (kotak). Format *portrait* adalah ketika tinggi halaman lebih besar dibanding lebar halaman, sebaliknya format *landscape* adalah ketika lebar halaman lebih besar dibanding tinggi halaman, sedangkan format *square* (kotak) adalah ketika tinggi dan lebar halaman memiliki ukuran yang sama. Penggunaan format memengaruhi proporsi eksternal sebuah halaman.

Format ditentukan sesuai ukuran buku yang akan dirancang. Jenis format *portrait* dipilih karena merupakan jenis format buku yang umum digunakan.

2.1.2 Grid

Grid digunakan untuk memperjelas pemisahan bagian-bagian internal halaman dan sebagai panduan untuk menyusun konsistensi (Haslam, 2006, h.42). *Grid* berfungsi untuk mempertahankan keharmonisan rangkaian elemen-elemen yang digunakan. *Grid* dibagi menjadi kolom vertikal dan kolom horizontal (Kusumowardhani & Maharani, 2022, h. 257).

2.1.2.1 Jenis Grid

Grid memiliki beberapa jenis yang umum digunakan dalam desain (Hilmi, 2022, h. 56), yaitu:

1. Baseline

Grid baseline merupakan *grid* dasar yang terdiri dari garis-garis horizontal yang disusun dengan spasi yang merata dan berguna untuk menentukan posisi pelatakan teks. *Grid baseline* sering digunakan untuk halaman yang bersifat penuh dengan teks, dan digabungkan dengan kolom untuk memastikan teks di setiap kolom tersusun secara rata di setiap halaman.



Gambar 2.1.1 Baseline Grid

Sumber: Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual, Hilmi (2022)

2. Manuscript

Grid manuscript merupakan grid yang terdiri dari satu kolom dan digunakan untuk menentukan posisi teks atau visual pada sebuah halaman.

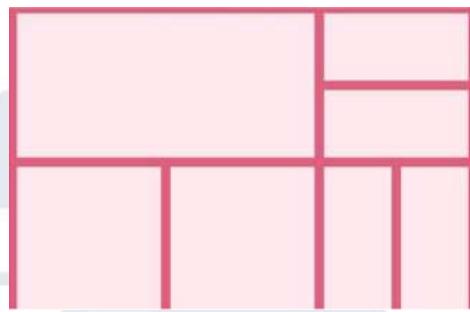


Gambar 2.1.2 Manuscript Grid

Sumber: Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual, Hilmi (2022)

3. *Hierarchical*

Grid hierarchical merupakan grid yang terdiri dari susunan kotak yang disusun bebas atau tidak teratur, sehingga tidak memiliki jarak yang sama antar kotak.



Gambar 2.1.3 *Hierachial Grid*

Sumber: Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual, Hilmi
(2022)

Perancangan buku ilustrasi Mandok Hata akan menggunakan tiga jenis *grid*, yaitu *baseline*, *manuscript*, dan *hierarchical*. Penggunaan *grid baseline* akan diterapkan pada halaman yang sebagian besar dipenuhi oleh teks narasi, sehingga membantu mempertahankan konsistensi jarak atas baris kalimat. *Grid manuscript* digunakan pada halaman-halaman yang hanya dipenuhi oleh ilustrasi. *Grid hierarchical* digunakan pada halaman yang menggabungkan antara teks narasi dan ilustrasi, karena *grid* ini tidak terikat pada kolom sehingga memungkinkan peletakan elemen-elemen yang lebih bebas dan menciptakan variasi tata letak yang tidak kaku.

2.1.3 Tipografi

Tipografi merupakan teknik pengaturan elemen-elemen teks atau huruf sehingga informasi dapat dibaca dan disampaikan dengan jelas namun tetap mempertahankan nilai estetika (Iswanto, 2023, h. 123). Dalam menerapkan teknik tipografi, diperlukan pengaturan jenis *font*, penampilan tulisan, serta susunan elemen agar mendapatkan emosi yang spesifik dalam menyampaikan pesan kepada pembaca (Mirza, 2022). Elemen-elemen tipografi dapat dilihat dalam majalah, poster, logo, koran, brosur, dan berbagai macam jenis buku yang mengandung teks di dalamnya (Harsari et al., 2024).

2.1.3.1 Fungsi Tipografi

Tipografi memiliki fungsi-fungsi, sebagai berikut:

1. Efektivitas Pesan

Tipografi dapat memudahkan penyampaian pesan kepada audiens secara lebih efektif, dan ditandai apabila tipografi sudah mampu memenuhi prinsip-prinsip tipografi, yaitu *readability, legibility, dan visibility*.

2. Daya Tarik

Tipografi mampu menarik perhatian pembaca ketika digabungkan dengan elemen visualnya, membentuk sebuah kesatuan visual yang utuh. Fungsi ini sangat dipengaruhi dengan pemilihan jenis font yang sesuai dan dapat menyatu dengan konsep desain serta elemen-elemen visual lainnya.

3. Memperkuat Tema dan Konsep Visual

Pemilihan dan perancangan tipografi yang benar dapat membantu memperkuat tema dan konsep pada desain, dan biasa digunakan dalam membuat poster film, di mana tipografi dan jenis *font* dapat membantu menjelaskan *genre* film tersebut kepada audiens.

4. Menciptakan Karakter

Jenis-jenis *font* juga memiliki karakteristik tertentu yang mampu mempertegas sifat pada sebuah karakter. Melalui pemilihan jenis *font*, warna, hingga elemen-elemen tipografi lainnya, dapat membantu memperjelas sifat karakter tersebut, baik itu sifat elegan, feminin, maskulin, bersemangat, dan lainnya.

2.1.3.2 Prinsip Tipografi

Terdapat 3 prinsip utama yang mendukung tipografi dan membantu memastikan bahwa tipografi tersampaikan jelas kepada pembaca, yaitu:

1. *Readability*

Readability mengacu pada kemudahan pembaca dalam membaca teks yang dapat dipengaruhi oleh jenis/bentuk *font*, ukuran, jarak antar huruf, dan kombinasi *font*.

2. *Legibility*

Melalui *legibility*, pembaca dapat mudah membedakan setiap huruf yang ada, memperkecil kemungkinan untuk salah mengenali huruf, dan dipengaruhi oleh jenis/bentuk dan ukuran *font*.

3. *Visibility*

Visibility mengacu pada kemampuan teks dalam menarik perhatian pembaca, sehingga dalam mengoptimalkan prinsip ini dibutuhkan pemilihan jenis *font* yang sesuai, serta pengaturan tata letak yang rapi dan menarik.

2.1.3.3 Klasifikasi Tipografi

Harsari et al. (2024) membagi klasifikasi tipografi berdasarkan bentuk dan anatomi hurufnya, sebagai berikut:

1. Serif

Serif memiliki ciri khas kaki pada setiap ujung anatomi hurufnya, sehingga mampu memberikan kesan tegas dan elegan. Serif memiliki tingkat keterbacaan yang mudah dan tidak sulit untuk diingat, sehingga banyak ditemukan di dalam koran atau majalah. Times New Roman, Garamond, Georgia, dan Book Antiqua menjadi beberapa jenis huruf yang masuk dalam klasifikasi serif.

2. Sans Serif

Sans serif tidak memiliki kaki pada ujung anatomi hurufnya, sehingga menjadi jenis huruf yang simpel dan sederhana, serta memiliki kesan modern. Sans serif merupakan jenis huruf yang paling banyak digunakan. Futura, Arial, Verdana,

Gill Sans, dan Helvetica menjadi contoh beberapa jenis huruf yang merupakan klasifikasi sans serif.

3. Dekoratif

Dekoratif merupakan jenis huruf yang bentuknya dikembangkan dari jenis yang sudah ada sebelumnya dengan tambahan ornament, hiasan, atau dekorasi, seperti yang dapat dilihat pada jenis huruf Snap ITC dan Papyrus.

4. *Script*

Script memiliki ciri khas bentuk yang menyerupai goresan tulisan tangan manusia ketika menulis menggunakan pena, kuas, atau pensil yang dimiringkan ke arah kanan, sehingga memberikan kesan personal dan dekat.

Tipografi yang akan digunakan dalam perancangan adalah klasifikasi tipografi dekoratif dan sans serif. Pemilihan klasifikasi tipografi dekoratif didasarkan pada ciri khas huruf yang tidak kaku dan memberikan kesan menyenangkan, sehingga cocok digunakan untuk menarik perhatian remaja. Klasifikasi tipografi sans serif digunakan dalam penulisan narasi, karena mampu memberikan kesan modern dan tidak terlalu kaku, namun tetap ada kesan serius sehingga mampu mengimbangi klasifikasi tipografi demokratif agar keseluruhan teks tidak terlihat kekanak-kanakan.

2.1.4 *Layout*

Layout merupakan susunan atau tata letak yang mengatur elemen-elemen dalam desain hingga membentuk suatu kesatuan estetika yang menarik (Budiarta & Sutrisno, 2024, h. 259). Elemen-elemen yang seperti teks, gambar, warna, dan semacamnya diatur dalam *layout* agar desain dapat menyampaikan pesan atau makna kepada target audiens (Iswanto, 2023, h. 127).

2.1.4.1 Prinsip *Layout*

Terdapat prinsip-prinsip yang harus diterapkan dalam menyusun tata letak dalam sebuah desain agar dapat terlihat teratur (Anggarini, 2021, h. 11), yaitu:

1. Sequence

Sequence mengacu pada alur atau urutan membaca/melihat sebuah tata letak yang dapat membantu dalam menentukan fokus utama pada sebuah desain, sehingga dapat menyampaikan pesan berdasarkan skala prioritasnya.

2. Emphasis

Emphasis dilakukan dengan memberikan penekanan terhadap bagian-bagian tertentu yang menjadi fokus utama untuk pembaca. *Emphasis* dapat diterapkan dengan memberikan ukuran yang lebih besar, warna berbeda yang kontras dengan latar belakang, peletakkan pada posisi yang menarik perhatian, hingga bentuk atau gaya yang berbeda kepada teks atau elemen visual tertentu.

3. Keseimbangan

Keseimbangan dapat dibagi menjadi keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris diterapkan dengan memberikan ukuran yang sama pada kedua sisi sehingga memberikan fokus utama pada bagian tengah halaman, dan cenderung memiliki kesan formal. Keseimbangan asimetris meletakkan ukuran yang berbeda pada setiap sisi namun tetap menjaga keseimbangan dan cenderung memiliki kesan yang dinamis dan santai.

4. Kesatuan

Kesatuan diciptakan melalui harmonisasi elemen-elemen visual yang dapat diterapkan melalui adanya repetisi warna pada setiap halaman menggunakan kombinasi warna pilihan, kombinasi jenis *font* yang beragam, dan konsep/tema yang diterapkan pada setiap halaman.

Dalam teori mengenai *layout*, terdapat empat prinsip utama yang digunakan dalam melakukan perancangan buku, terutama dalam menyusun tata letak antara narasi dan ilustrasi. Prinsip *sequence* digunakan untuk menyusun

narasi dan ilustrasi sehingga membentuk alur yang dapat dipahami oleh target pembaca, sehingga informasi dapat tersampaikan secara urut. Prinsip *emphasis* digunakan untuk menekankan informasi-informasi atau elemen-elemen yang dianggap menjadi fokus paling utama dalam sebuah halaman. Prinsip keseimbangan digunakan untuk menyusun elemen-elemen visual agar tidak berat di satu sisi saja. Prinsip terakhir yaitu kesatuan digunakan dalam menyusun seluruh elemen agar terlihat selaras, membentuk suatu satu komposisi yang utuh dan harmonis.

2.1.5 Buku Digital

Buku digital atau *e-book (electronik book)* merupakan jenis buku berbentuk digital yang di dalamnya terkandung teks, gambar, audio, video, dan evaluasi yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, *smartphone*, hingga *tablet* (Siregar et al., 2022, h. 319). Buku digital dapat berbentuk teks yang dibaca seperti buku pada umumnya, atau berbentuk audio, di mana kita dapat mendengarkan buku tersebut dibacakan oleh orang lain (Haslinda et al., 2022, h. 477). Terdapat beberapa format buku digital yang umum dikenal, antara lain teks polos, *JPEG*, *PDF*, *DOC*, *LIT*, dan *HTML* (Agustian & Vlora, 2023, h. 359).

2.1.5.1 Manfaat Buku Digital

Siregar et al. (2022) telah melakukan penelitian pengembangan buku digital dan menyimpulkan beberapa manfaat buku digital dalam pembelajaran, yaitu:

1. Memperjelas wujud ilustrasi tiga dimensi sehingga dapat membantu pembaca berkebutuhan khusus spasial.
2. Adanya gambar, video, animasi, atau audio yang membantu menyampaikan informasi lebih kontekstual sehingga mudah dipahami oleh pembaca.
3. Interaktivitas pembaca selama proses pembelajaran meningkat.

4. Pembaca lebih fokus untuk mengikuti pembelajaran sesuai tahapan yang ditentukan.
5. Membuat suasana belajar menjadi lebih nyaman dan tidak jemu.
6. Evaluasi dalam buku digital yang mendorong pembaca untuk memperbaiki kesalahannya.

2.1.5.2 Kelebihan Buku Digital

Buku digital memiliki beberapa kelebihan secara umum yang dijelaskan oleh Annisa (2024) sebagai berikut:

1. Bersifat lebih praktis dan menyediakan lebih banyak ruang karena satu perangkat elektronik mampu menyimpan banyak buku digital.
2. Mudah dibawa ke mana pun dan kapan pun.
3. Mampu mengurangi penggunaan kertas sehingga lebih ramah lingkungan.
4. Mampu bertahan lama sepanjang waktu, tidak akan menguning atau rusak seiring waktu seperti buku cetak.
5. Salinan buku digital dapat dicetak dengan biaya lebih murah dibanding mencetak salinan buku fisik.
6. Mudah didistribusikan dan cepat tersebar melalui internet dalam hitungan menit hingga detik.

Penjelasan terkait buku digital digunakan berdasarkan pengambilan buku ilustrasi digital sebagai media utama penyampaian informasi tradisi Mandok Hata kepada remaja. Buku digital dipilih karena mampu menjadi wadah literasi budaya yang lebih praktis, mudah dibawa kemana pun dan diakses kapan pun, hemat biaya karena tidak perlu membayar biaya cetak, ramah lingkungan, mudah didistribusikan dan disebar melalui internet, serta bertahan dalam jangka waktu yang lama.

2.2 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual atau desain grafis merupakan sebuah bentuk seni visual yang menggunakan visual sebagai wadah penyampaian pesan atau informasi kepada audiens, membantu menyebarluaskan sebuah konten sehingga dapat diakses oleh masyarakat yang lebih luas, hingga menggunakan elemen visual untuk menanamkan pengaruh pada pemikiran seseorang (Landa, 2018, h. 1). Desain Komunikasi Visual memberi penekanan terhadap strategi komunikasi yang dibangun dengan sentuhan seni serta penggunaan teknologi untuk memadukan seluruh elemen-elemen grafis, sehingga terbentuknya sebuah makna maupun persepsi di benak target audiens (Ahdiyat, 2025, h. 2).

2.2.1 Prinsip Desain

Desain memiliki empat prinsip utama yaitu *hierarchy* (hierarki), *alignment* (kesejajaran), *unity* (kesatuan), dan *space* (ruang) yang digunakan oleh desainer dalam mewujudnyatakan ide dan konten dalam bentuk gambar dan teks (Landa, 2018, h. 25).

2.2.1.1 *Hierarchy* (Hierarki)

Hierarki visual didapatkan melalui penempatan dan penyusunan elemen-elemen visual, termasuk ruang, mengarahkan elemen-elemen visual berdasarkan penekanan setiap elemen.

2.2.1.2 *Alignment* (Kesejajaran)

Kesejajaran merupakan struktur dasar dalam desain, yang didasarkan pada bagaimana desainer menyusun seluruh elemen-elemen visual menjadi suatu kesatuan.

2.2.1.3 *Unity* (Kesatuan)

Kesatuan dihasilkan melalui pengulangan objek, baik bentuk, warna, tekstur, hingga teks, sehingga setiap elemen yang berulang memiliki kemiripan antara satu dan yang lain dan membentuk suatu kesatuan. Selain itu kesatuan dibangun melalui pengaturan konfigurasi yang menyambungkan antar elemen.

2.2.1.4 *Space* (Ruang)

Ruang kosong di antara gambar dan kata memiliki peran dalam mengatur alur target audiens dalam memahami desain, sehingga adanya ritme yang terbentuk dari elemen ke elemen lainnya.

Dalam teori desain komunikasi visual, terdapat empat prinsip yang dipilih untuk membantu perancangan buku ilustrasi digital tradisi Mandok Hata. Prinsip *hierarchy* digunakan untuk menentukan urutan penekanan elemen, dari yang paling penting dan harus menjadi pusat fokus utama, hingga yang menjadi fokus terakhir, sehingga dapat menentukan elemen mana yang diberikan penekanan. Prinsip *alignment* digunakan untuk menyusun elemen-elemen agar terlihat sejajar dan rapi, terutama pada elemen teks. Prinsip *unity* digunakan untuk menggabungkan elemen-elemen dengan kelompoknya masing-masing, yang kemudian seluruhnya digabungkan menjadi satu desain yang utuh. Prinsip yang terakhir yaitu *space* digunakan untuk memberikan ruang jeda pada target pembaca sehingga mata mereka tidak lelah karena melihat elemen-elemen yang terlalu bertumpuk.

2.3 Warna

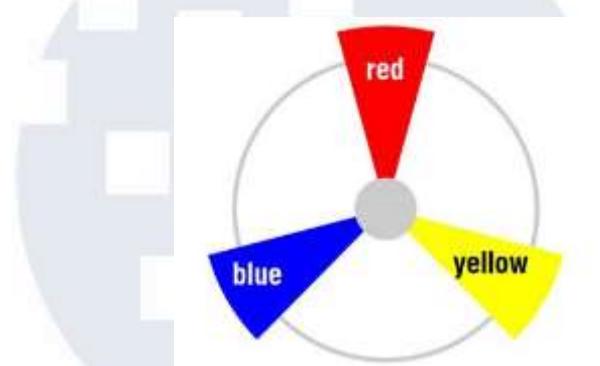
Warna merupakan cahaya dan energi yang dipantulkan melalui berbagai jenis partikel, molekul, dan benda, yang setiap warnanya memiliki frekuensi dan getaran spesifik yang diyakini mampu memberikan pengaruh terhadap perasaan dalam manusia (Karja, 2021, h. 110). Pemilihan warna yang tepat mampu menarik perhatian seseorang, serta memudahkan target audiens dalam memahami pesan (Puspitasari & Diningrat, 2025, h.34). Warna digunakan untuk membedakan berbagai elemen dalam desain, sehingga membantu target audiens menghubungkan pola antara elemen-elemen dan menemukan alur dari desain tersebut (Harsari et al., 2024, h. 50-51).

2.3.1 Kelompok Warna

Warna dibagi menjadi 4 kelompok (Hendratman, 2023, h. 12), sebagai berikut:

2.3.1.1 Warna Primer

Warna primer mengacu pada warna-warna dasar yang bukan dihasilkan melalui campuran warna-warna lain. Dalam kelompok warna primer terdapat tiga warna, yaitu merah, biru, dan kuning.

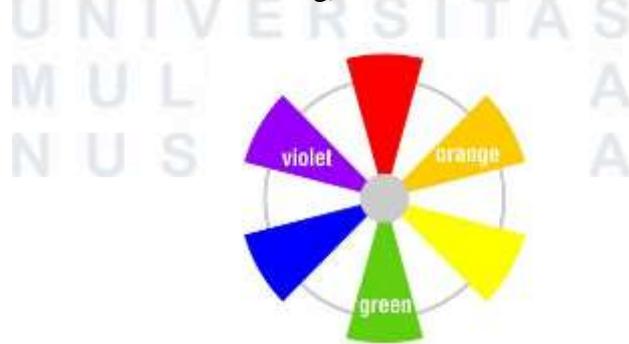


Gambar 2.3.1 Warna Primer

Sumber: Teori & Penerapan Warna Yang Harmonis, Hendratman (2023)

2.3.1.2 Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari mencampurkan warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Dalam kelompok warna ini terdapat tiga warna yaitu: ungu (campuran dari merah dan biru), jingga (campuran dari merah dan kuning), dan hijau (campuran dari biru dan kuning).



Gambar 2.3.2 Warna Sekunder

Sumber: Teori & Penerapan Warna Yang Harmonis, Hendratman (2023)

2.3.1.3 Warna Tersier

Warna tersier didapatkan melalui mencampurkan warna primer dengan warna sekunder. Dalam kelompok warna ini, terdapat warna-warna seperti hijau kekuningan yang didapatkan melalui campuran warna kuning dan hijau, jingga kemerahan yang didapatkan melalui campuran merah dan jingga, juga ungu kebiruan yang didapatkan dari mencampurkan warna biru dan ungu, dan warna campuran tersier lainnya.



Gambar 2.3.3 Warna Tersier

Sumber: Teori & Penerapan Warna Yang Harmonis, Hendratman (2023)

2.3.1.4 Warna Netral

Warna netral didapatkan dengan menampurkan ketiga warna dasar (primer dan sekunder) dengan perbandingan proporsi 1:1:1. Warna netral berupa warna gelap kecokelatan, mulai dari hitam hingga cokelat muda. Warna netral memiliki sifat alami dengan tampilan warna yang menyerupai atau mirip dengan warna tanah.



Gambar 2.3.4 Warna Netral

Sumber: Teori & Penerapan Warna Yang Harmonis, Hendratman (2023)

2.3.2 Jenis Kombinasi Warna

Kombinasi warna dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu: akromatik, monokrom, split komplementer. Kombinasi warna digunakan untuk memilih pasangan warna yang harmonis dan nyaman untuk dilihat, sehingga antar warna saling cocok dan dapat terlihat menarik (Hendratman, 2023, h. 21).

2.3.2.1 Warna Akromatik

Warna akromatik diambil dari kata ‘a’ yaitu tidak dan ‘kromatik’ yaitu warna. Sehingga kombinasi warna akromatik merupakan kombinasi gelap dan terang tanpa adanya warna, selain hitam ke putih.

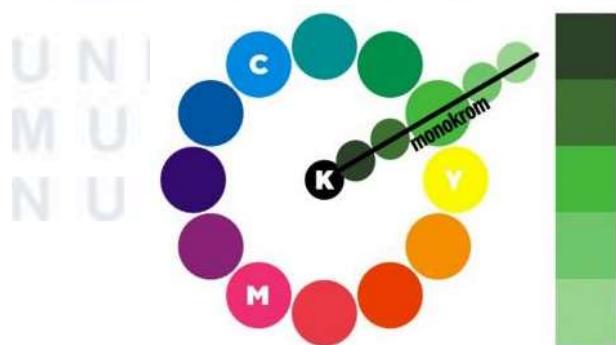


Gambar 2.3.5 Warna Akromatik

Sumber: Teori & Penerapan Warna Yang Harmonis, Hendratman (2023)

2.3.2.2 Warna Monokrom

Warna monokrom memiliki kemiripan dengan warna akromatik dan merupakan hasil kombinasi gelap terang dengan sebuah warna dan memiliki tampilan kombinasi warna yang sederhana sehingga mudah diterima oleh mata, namun beresiko terlihat membosankan dan tidak menarik.

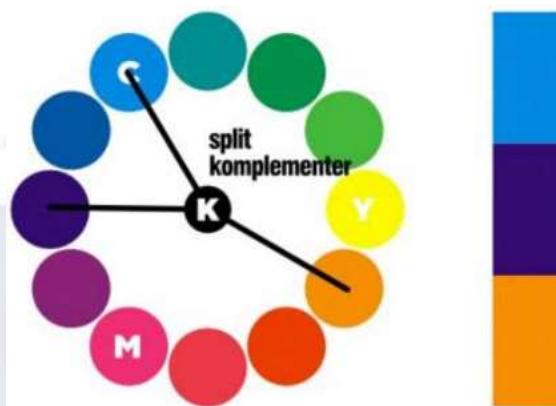


Gambar 2.3.6 Warna Monokrom

Sumber: Teori & Penerapan Warna Yang Harmonis, Hendratman (2023)

2.3.2.3 Warna *Split Komplementer*

Kombinasi warna *split komplementer* mengambil dari tiga warna yang tidak harmonis, namun apabila berhasil diterapkan dengan baik dapat membentuk sebuah desain yang menarik.



Gambar 2.3.7 Warna *Split Komplementer*

Sumber: Teori & Penerapan Warna Yang Harmonis, Hendratman (2023)

2.3.3 Psikologi Warna

Warna mampu memberikan pengaruh terhadap persepsi dan psikologis manusia, sehingga pemilihan warna dapat berpengaruh dalam mempresentasikan suasana sebuah desain (Hendratman, 2023, h. 21). Makna dari setiap warna dapat dipengaruhi oleh lingkungan dan budaya setempat, namun ada beberapa makna warna yang digunakan secara universal/umum.

2.3.3.1 Merah

Warna merah sering dikaitkan dengan objek alam seperti api dan darah. Warna merah sendiri memiliki makna positif dalam melambangkan keberanian, perjuangan, keinginan yang kuat, dan emosi yang membara, namun juga dapat memberikan makna negatif ketika dikaitkan dengan kemarahan, agresivitas, nafsu, dan bahaya. Merah merupakan warna yang kuat, sehingga dapat berperan sebagai penanda hal yang penting dan memberikan tekanan dan rangsangan terhadap jiwa.

2.3.3.2 Biru Tua

Biru tua sering dikaitkan dengan langit pada malam hari. Biru tua memiliki makna positif yaitu konsentrasi, kecerdasan, ketenangan, keamanan, keteraturan, kecerdasan, namun juga memiliki makna negatif karena dapat memberikan kesan kaku dan serius. Warna biru tua sering digunakan dalam mempresentasikan kemajuan teknologi dan ilmu sains, juga sering melambangkan kepercayaan dalam logo bank.

2.3.3.3 Kuning

Warna kuning sering dikaitkan dengan sinar matahari, buah-buahan seperti jeruk lemon dan pisang, lebah, juga bunga matahari. Warna kuning memberikan makna positif ceria, semangat, akrab, kreatif, dan bebas, namun dapat memberikan kesan negatif pengecut dan tidak memiliki pendirian. Warna kuning dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan memberikan motivasi semangat pada jiwa.

2.3.3.4 Putih

Warna putih banyak dikaitkan dengan objek salju dan awan. Warna putih memiliki makna positif kebersihan, kesucian, kesederhanaan, kepolosan, namun dapat memberikan kesan negatif karena dinilai kosong, tidak memiliki ekspresi, dan memberikan kesan kurangnya usaha. Warna putih dapat memberikan kesan kesederhanaan yang dapat digunakan untuk memberikan ruang kosong dalam desain agar elemen-elemen tidak terlihat menumpuk dan kacau.

2.3.3.5 Hitam

Warna hitam dapat dikaitkan dengan objek batu bara dan arang, juga kegelapan. Warna hitam dapat memberikan makna positif yaitu kepatuhan, kekuatan, keabadian, kesederhanaan, dan Anggun, namun karena memiliki kedekatan dengan kegelapan warna hitam dapat dipandang negatif karena dikaitkan dengan kematian, ketakutan, duka, kejahatan, juga mistis. Warna hitam juga mampu memberikan penekanan terhadap hal yang penting sehingga terlihat jelas.

Kombinasi warna yang digunakan adalah kombinasi warna *split komplementer*, yang terdiri dari 3 warna tidak harmonis, yaitu mengambil campuran warna merah dan kuning kemudian ditambah warna biru tua. Kemudian ditambahkan dua warna dari kelompok warna akromatik yaitu hitam dan putih. Pengambilan dua kelompok warna ini didasarkan dengan inspirasi warna ciri khas batak yaitu merah, hitam, dan putih, kemudian pengambilan warna kuning untuk menambahkan kehangatan dan kesan semangat, serta biru tua untuk menggambarkan langit malam Tahun Baru. Tiga warna pokok Batak memiliki maknanya masing-masing, di mana merah melambangkan keberanian dan semangat, hitam melambangkan kekuatan dan keteguhan, serta putih melambangkan kesucian dan harapan (Sigiro et al., 2025, h. 18850)

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan wujud visualisasi dari sebuah teks yang diwujudkan melalui berbagai teknik, seperti menggambar, melukis, fotografi, hingga teknik seni rupa lainnya (Bentri et al., 2022, h. 142). Ilustrasi adalah gambar yang dibuat sebagai pelengkap teks, dan telah banyak digunakan untuk menggambarkan suatu benda, adegan, suasana, hingga kutipan dari suatu buku atau teks (Rahmah & Mutmainah, 2024, h. 106). Ilustrasi dalam desain tak hanya digunakan sebagai wadah ekspresi ilustrator, melainkan bertujuan untuk menyelesaikan masalah tertentu, mengedepankan fungsi komunikasinya dalam menyampaikan sebuah informasi atau pesan (Ahdiyat, 2025, h. 14-15).

2.4.1 Jenis Ilustrasi Berdasarkan Fungsi

Ilustrasi dalam desain memiliki fungsi sebagai komunikator pesan melalui visual. Ahdiyat (2025) membagi ilustrasi berdasarkan fungsinya, yaitu:

2.4.1.1 Ilustrasi Informatif

Ilustrasi Informatif digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dengan jelas, sistematis, dan akurat, untuk membantu target audiens memahami konsep atau data, sehingga fokus utamanya terletak pada detail visual dan akurasi informasi.



Gambar 2.4.1 Contoh Ilustrasi Informatif

Sumber: <https://www.instagram.com/p/DCl0bgGJ1x/?igsh=MTQ4MXQ4aXY3MnZIMw%3D%3D>, 2024.

2.4.1.2 Ilustrasi Persuasif

Ilustrasi persuasif berfungsi untuk memengaruhi pemikiran, sikap, hingga tindakan target audiens, sehingga dirancang dengan fokus untuk menarik perhatian dan membangkitkan emosi target audiens. Ilustrasi persuasif banyak ditemukan dalam media promosi, iklan, hingga kampanye sosial.



Gambar 2.4.2 Contoh Ilustrasi Persuasif

Sumber: <https://www.aio.co.id/news/pocari-sweat-bintang-sma-encourage-indonesian-youths-to-dare-to-achieve-dreams>, 2019.

2.4.1.3 Ilustrasi Propaganda

Ilustrasi propaganda merupakan bentuk dari ilustrasi persuasif yang digunakan untuk memengaruhi pemikiran, sikap, hingga tindakan audiens secara masif, sehingga memiliki ciri khas elemen visual yang kuat dan simbolik, sering kali menggunakan hiperbola. Jenis ilustrasi ini dapat ditemukan dalam kampanye sosial dan dalam konteks politik, ideologi, perang. Ilustrasi persuasif memiliki dua sudut pandang, yaitu sudut pandang positif untuk dijadikan alat membangun semangat perjuangan dan kebaikan, atau sudut pandang negatif untuk dijadikan alat kontrol dan manipulasi akan otoritas tertentu.



Gambar 2.4.3 Contoh Ilustrasi Propaganda

Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/10/03/sejarah-hari-ini-3-oktober-1943-pembentukan-peta>, 2020.

2.4.1.4 Ilustrasi Naratif

Ilustrasi naratif digunakan untuk melengkapi dan mendukung cerita atau narasi, sehingga berperan sebagai pendamping teks maupun media utama dalam penyampaian alur cerita. Jenis ilustrasi ini banyak ditemukan di dalam buku anak, komik, *Storyboard* film, dan novel grafis.



Gambar 2.4.4 Contoh Ilustrasi Naratif
Sumber: https://budikemdikbud.id/bacabuku/dengar-suara-apa-itu#your_book_name/23, n.d.

2.4.1.5 Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif memiliki tujuan utama untuk memberikan nilai estetika dan memperindah sebuah desain, serta memperkuat identitas visual. Ilustrasi dekoratif sering ditemukan dalam media cetak seperti poster atau undangan, desain interior, hingga desain kemasan produk.



Gambar 2.4.5 Contoh Ilustrasi Dekoratif
Sumber: https://www.instagram.com/p/DBK4djsTmn_/?igsh=dHg4dzZ4NzNpbXpr, 2024.

2.4.2 Gaya Ilustrasi Kartun

Gaya ilustrasi memiliki ciri khas utama bentuk yang disimplifikasi, garis yang tegas, dan ekspresi yang dilebih-lebihkan, sehingga berguna untuk membangun kedekatan visual dan penyampaian pesan dengan mudah (Ahdiyat, 2025, h. 86). Gaya ilustrasi kartun mampu mengekspresikan perasaan dan pesan dengan jangkauan sosial yang luas dan tidak terbatas (Fachrizal et al., 2023, h. 365).



Gambar 2.4.6 Gaya Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-features/kindness-steven-universe-series-movie-874815/>, 2019.

Jenis gaya ilustrasi kartun memiliki beberapa jenis, antara lain *manga* dan *chibi* yang berasal dari Jepang, dengan penjelasan berikut:

2.4.2.1 *Manga*

Manga memiliki arti komik atau novel grafis dalam bahasa Jepang. Dalam gaya ilustrasi *manga*, digunakan proporsi sesuai tubuh manusia pada aslinya namun disimplifikasi. *Manga* banyak dikenal dengan penggambaran mata dan rambut yang besar, mulut kecil, dan dagu yang lancip (Victoria, 2022, h. 4). Gaya ilustrasi *manga* cenderung melebih-lebihkan beberapa bagian anatomi, baik mata, mulut, hingga gestur tubuh (Fatimah, 2022, h. 24). *Manga* menggunakan elemen-elemen seperti balon dialog dalam menyampaikan narasi percakapan (Ali, 2022, h. 84). *Manga* menggunakan garis dalam menggambarkan karakter serta elemen visual lainnya untuk memberikan penekanan pada bentuk objek (Sibi, 2023, h. 235).



Gambar 2.4.7 *Manga*

Sumber: <https://medibang.com/picture/5t2108231455108820021735535/>, 2021.

2.4.2.2 *Chibi*

Chibi memiliki ciri khas perbandingan besar kepala dengan tubuh yang berlebihan, dengan kepala lebih besar dibanding tubuh, mendekati proporsi lalu ukuran mata yang sangat besar dan mulut yang kecil, memberikan kesan kekanak-kanakan (Palit & Sulaiman, 2022, h. 187). Gaya ilustrasi *chibi* menggunakan proporsi tubuh yang dibuat mungil dengan kepala yang besar, dan memiliki ekspresi wajah yang menggemaskan dan mampu membantu menyampaikan kesan dan emosi melalui tampilan yang lebih ringan dan menyenangkan (Aprillia & Surya, 2025, h. 16380). Dalam menggambarkan gaya visual *chibi*, bagian tubuh hidung dihilangkan atau dibuat sangat kecil dan simpel, dengan memperbesar dan melebih-lebihkan ekspresi mata dan mulut (Victoria, 2022, h. 5).



Gambar 2.4.8 *Chibi*

Sumber: <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/3448>, 2020.

Jenis ilustrasi berdasarkan fungsi yang digunakan dalam perancangan adalah ilustrasi naratif. Jenis ilustrasi ini banyak ditemukan dalam buku cerita, dan dipilih karena dapat membantu memberikan visualisasi terhadap narasi dalam menyampaikan informasi tradisi Mandok Hata kepada remaja. Gaya ilustrasi manga menjadi gaya ilustrasi utama dalam menggambarkan visualisasi karakter dan narasi suasana. Gaya ilustrasi ini dipilih karena banyak digemari oleh para remaja dan tidak memberikan kesan yang terlalu kaku, namun tidak juga terlihat kekanak-kanakan. Elemen-elemen balon dialog juga akan ikut menghias desain halaman buku agar tidak penuh dengan teks narasi saja. Gaya ilustrasi chibi juga akan sedikit digunakan untuk keperluan dekorasi halaman dan merchandise. Penggunaan gaya ilustrasi chibi agar pembaca tidak merasa bosan karena terus-menerus diberikan gaya ilustrasi manga yang cenderung lebih serius, sehingga diimbangi oleh gaya ilustrasi chibi yang lebih lucu dan menyenangkan.

2.5 Mandok Hata

Mandok Hata merupakan tradisi berbicara yang telah diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya oleh Suku Batak. Tradisi ini telah dilaksanakan ejak tahun 1824 hingga 1861, ketika agama belum memiliki pengaruhnya pada Suku Batak. Mandok Hata pada mulanya dilakukan dalam acara *mangase taon* (upacara tahunan) dan *horja mangase taon* (pesta awal tahun) yang dilakukan untuk memanjatkan puji syukur kepada nenek moyang atau kepercayaan adat saat itu, yang ditandai oleh hasil panen, hingga setelah adanya penanggalan masehi, Mandok Hata dilakukan oleh masyarakat Batak pada 1 Januari, saat pergantian tahun baru (Nababan, 2023, h.32).

Mandok Hata seringkali melengkapi perayaan pergantian tahun, ketika seluruh anggota keluarga berkumpul di rumah tetua, seperti rumah kakek dan nenek, kemudian menyampaikan doa syukur dan puji-pujian terlebih dahulu sebelum diakhiri dengan Mandok Hata (Hasugian, 2024, h. 1). Mandok Hata digunakan untuk menjaga kehamornisan dan mencegah adanya dominasi antara satu kelompok dengan kelompok lainnya (Hasugian, 2024, h. 134).

Mandok Hata merupakan bentuk komunikasi tradisional yang memiliki peran dalam menjaga kesatuan sosial yang diwujudkan melalui dialog, mediasi, serta penyelesaian masalah, dan mencerminkan berbagai nilai seperti saling menghargai pendapat, toleransi satu sama lain, hingga penyelesaian masalah dalam menghadapi perbedaan (Rahmi, et al., 2025, h. 35).

Dalam pelaksanaan Mandok Hata, setiap individu yang mengikuti tradisi tersebut memiliki hak dan kewajiban. Setiap individu berhak untuk berbicara dan mengutarakan pendapatnya di hadapan umum, serta aktif menjadi bagian dari pelaksanaan tradisi, tanpa dipandang usia dan jenis kelaminnya. Setiap individu itu juga memiliki kewajiban untuk menghargai dan menghormati pendapat anggota lainnya, serta menjaga etika dalam berkomunikasi (Nababan, 2023, h.34).

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan pada tiga jurnal yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Anak Mari Mengenal Ondel-Ondel”, “Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi”, dan “Mandok Hata Sebagai Pendidikan Demokrasi dalam Kebudayaan Batak”. Penelitian yang relevan digunakan untuk memperkuat teori dan mengkaji lebih dalam terkait media yang digunakan dan topik permasalahan yang diangkat.

Tabel 2.6 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Anak Mari Mengenal Ondel-Ondel (2023)	Okka Fachrizal, Yulianto Hadiprawiro, Atiek Nur Hidayati	Penelitian menghasilkan sebuah perancangan buku ilustrasi yang memperkenalkan budaya ondel-ondel kepada remaja yang	Buku ilustrasi adalah sebuah media informasi yang disajikan melalui visual, sehingga dapat mudah dipahami oleh remaja. Selain itu penggunaan

			perlahan mulai hilang termakan perkembangan waktu dan pengaruh budaya luar.	buku ilustrasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah atau di rumah.
2.	Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi (2022)	Fara Haslinda, Nazilatul Maghfiroh, Sindy Riska Fadillah	Penelitian menemukan masalah rendahnya literasi dasar di Indonesia seperti membaca dan menulis, karena remaja lebih memilih untuk aktif mengakses media sosial dibanding membaca. Penggunaan buku digital dijadikan solusi, dan semakin banyak digunakan akibat adanya perkembangan teknologi serta pandemi yang membuat	Kemampuan literasi menjadi kemampuan yang dibutuhkan di era sekarang, sehingga buku digital menjadi salah satu cara dalam meningkatkan literasi di lingkungan pendidikan. Literasi digital dapat membantu para siswa untuk menghemat waktu, menghemat uang, serta mendapatkan dan memahami informasi secara lebih cepat.

			segalanya menjadi serba <i>online</i> .	
3.	Mandok Hata Sebagai Pendidikan Demokrasi dalam Kebudayaan Batak (2023)	Kristina Roseven Nababan	Penelitian menyampaikan bahwa Mandok Hata memiliki nilai-nilai demokratis, di mana setiap anggota memiliki hak untuk menyampaikan ide dan pandangannya untuk membangun komunikasi yang lebih baik.	Mandok Hata menjadi salah satu pendidikan demokrasi dalam bentuk kearifan local, yang dapat diterapkan melalui kolaborasi dengan kurikulum formal dan non-formal, sehingga mengembangkan program pendidikan demokrasi berbasis kearifan lokal.

Melalui penelitian-penelitian sebelumnya membuktikan bahwa buku ilustrasi dapat membantu menyampaikan informasi kepada para remaja, terutama informasi terkait tradisi dan budaya, kemudian buku digital menjadi upaya peningkatan literasi pada remaja dengan cara yang menghemat waktu dan biaya. Selain itu, penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa Mandok Hata dapat menjadi cara belajar demokrasi melalui tradisi lokal, guna membangun komunikasi yang lebih baik. Perancangan buku ilustrasi digital tradisi Mandok Hata untuk

remaja ini menggabungkan beberapa inti dari tiga penelitian tersebut dan memiliki kebaruan yaitu dengan menggunakan media buku ilustrasi yang dipublikasikan secara digital dan membahas tentang tradisi Mandok Hata serta manfaat-manfaat di dalamnya, termasuk nilai demokrasi dan komunikasi.

